

UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



PROYECTO DE TESIS

**PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE
LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “JARDÍN REAL” URB.
BANCARIA PIURA, 2015**

**PARA OPTAR EL TÍTULO
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE
EDUCACIÓN INICIAL.**

Br. JUDY LISBETH MONTALVÁN PEÑA
EJECUTORA

PIURA-PERÚ

2018

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



PROYECTO DE TESIS

**PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE
LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR JARDÍN REAL UBICADO
EN LA URBANIZACIÓN BANCARIA – PIURA**

APROBADA EN CONTENIDO Y ESTILO POR



Lic. Bertha Talledo Torres, Dra.

Presidenta



Psic. Oscar Oliva Poicon, Mgtr.

Secretario



Lic. Betty Mendoza de Lama, Mgtr

Vocal

UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



PROYECTO DE TESIS

**PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE
LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR JARDÍN REAL UBICADO
EN LA URBANIZACIÓN BANCARIA – PIURA**

**LOS SUSCRITOS DECLAMOS QUE EL PRESENTE TRABAJO DE TESIS
ES ORIGINAL, EN SU CONTENIDO Y FORMA**

.....
Br. Judy Lisbeth Montalván Peña
Ejecutora

.....
Lic. Janet Alcántara Masías, Matr.
Asesora



UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN

"AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL"

ACTA DE SUSTENTACIÓN

Los miembros de Jurado Calificador que suscriben, reunidos para la sustentación de Tesis, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad Educación INICIAL, presentada por:

Br. JUDY LISBETH MONTALVÁN PEÑA.

Con el asesoramiento del **MGTR. JANET ALCÁNTARA MASÍAS**, denominada:

"PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "JARDÍN REAL " URB.BANCARIA PIURA, 2015.

Culminada la sustentación y absueltas las preguntas y observaciones formuladas, el jurado Ad-Hoc declara:

APROBADA					DESAPROBADA
EXCELENTE (20)	SOBRESALIENTE (19 -18)	MUY BUENO (17 - 16)	BUENO (15 - 13) X	REGULAR (12 - 11)	

En consecuencia, previa aprobación del Art° 37 del Reglamento para la obtención de Título Profesional mediante Tesis en las diferentes facultades de la Universidad Nacional de Piura (Aprobado según Resolución de Consejo Universitario N° 1073-CU-2014, de fecha 01 - 10 - 2014).

Piura, 30 de enero de 2018.


DRA. BERTHA TALLEDO TORRES.
PRESIDENTA.


MGTR. OSCAR OLIVA POICON.
SECRETARIO


MGTR. BETTY MENDOZA DE LAMA.
VOCAL

A mis padres por el apoyo
incondicional que me brindan día a
día, a mi motor y motivo que es mi hija
y a todos los niños que son la
esperanza de un presente y futuro
mejor.

Judy Lisbeth.

AGRADECIMIENTO

Este trabajo de investigación en el cual se plantea una innovación pedagógica de carácter didáctico que consiste en un programa experimental de juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas no hubiese sido posible sin el apoyo de personas que contribuyeron de diferente manera a su elaboración. Así, se tiene:

A la Lic. MSc. Janet Alcántara Masías, asesora de este trabajo, por sus orientaciones oportunas y pertinentes.

Al personal directivo y a los profesores de la Institución Educativa “Jardín Real” ubicada en la urbanización Bancaria de la ciudad de Piura por su disposición a apoyarme en la implementación y ejecución de esta innovación pedagógica.

A la Lic. Rosario Montalbán Saavedra, Psic. José fiestas Purizaca y a la Lic. Lidia Córdova Saavedra, por ayudarme a reforzar el planteamiento de mi instrumento de las habilidades sociales.

A mis padres por su apoyo moral y económico para estudiar en la Universidad Nacional de Piura.

RESUMEN

La investigación tiene como objetivo general demostrar el efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria - Piura.

Esta investigación tiene una Metodología del enfoque mixto, de tipo horizontal o longitudinal, nivel explicativo con diseño de investigación experimental de carácter Pre experimental.

Para conocer sobre el desarrollo de sus habilidades sociales hemos aplicado un test antes y después del programa de Juegos Cooperativos.

Los resultados fueron positivos, ya que gracias al programa podemos observar que más del 50% de los niños y niñas mejoraron sus habilidades.

En conclusión este trabajo de investigación ha permitido proponer un programa para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria – Piura.

ABSTRACT

The following research has as general objective to demonstrate the positive effect of the program of cooperative games in the development of the social skills of the children of 5 years of the Educational Institution Private Jardín Real located in the Urbanization Bank - Piura. As we approach this age children begin to develop their social skills, and that is why I want to provide this program to improve it and that they through this didactic activity learn new things to help you in your daily life.

Our research work has a Methodology, which has a quantitative approach, a technological class, is of horizontal or longitudinal type, its level is explanatory and an experimental research design of Pre-experimental character.

To know about the development of their social skills we have applied a test before and after our Cooperative Games program.

The results were positive, since thanks to our program we can observe that more than 50% of the boys and girls improved their abilities.

In conclusion, this work of research has allowed to significantly improve the development of their social skills in the children of 5 years of the private educational institution Jardín Real located in the Banking Urbanization - Piura.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
TABLAS DE ILUSTRACIONES	xi
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I	15
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1. Enunciado del problema	15
1.2. Formulación del problema.....	16
1.3. Objetivos de la investigación.....	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos.....	16
1.4. Hipótesis.....	17
1.4.1. Hipótesis general	17
1.4.2. Hipótesis nula.....	17
1.4.3. Hipótesis específicas	17
1.5. Justificación.....	17
1.6. Viabilidad.....	18
CAPÍTULO II.....	18
MARCO TEÓRICO.....	18
2.1. Antecedentes del estudio	18
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	20
2.2.1. Las habilidades sociales	20
2.2.2. El juego cooperativo.....	25
2.2.3. Las habilidades sociales y el juego cooperativo	31
2.3. Definición de términos básicos.....	33
2.3.1. Habilidades sociales	33
2.3.1. Juegos Cooperativos.....	34
CAPÍTULO III.....	36
METODOLOGÍA	36
3.1. Enfoque de investigación	36
3.2. Clase de investigación	36
3.3. Tipo de investigación	36
3.6. Variables de estudio	37

3.6.1. Operacionalización de variables	38
3.7. Unidades de análisis, población.....	40
3.7.1. Unidades de análisis	40
3.7.2. Población de estudio.....	40
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	40
3.9. Técnicas para procesar, analizar e interpretar la información	41
3.9.1. Procesamiento	41
3.9.2. Análisis e interpretación	41
CAPITULO IV.....	42
RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	42
4.1. Descripción del contexto	42
4.2. Descripción de los sujetos en investigación.....	42
4.3. Resultados	43
4.3.1. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales antes de la aplicación del programa experimental.	43
4.3.2. Evaluar el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas después de la aplicación del programa experimental.	46
4.3.3. Comparar los resultados de la evaluación de entrada con los resultados de la evaluación de salida con el fin de determinar la eficiencia y eficacia del programa experimental.	48
4.4. Discusión de los resultados.....	52
□ Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales antes de la aplicación del programa experimental.	52
□ Evaluar el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas después de la aplicación del programa experimental.	52
□ Comparar los resultados de la evaluación de entrada con los resultados de la evaluación de salida con el fin de determinar la eficiencia y eficacia del programa experimental.	53
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS.....	61
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN	61
FICHA DE OBSERVACIÓN	63
Instrumento de colección de datos	65
EVIDENCIAS	68
PROGRAMA.....	85
MATRIZ DE CONSISTENCIA	99

ÍNICE DE TABLAS

Tabla 1: Total de los niños y niñas.....	40
Tabla 2 : Total de los niños y niñas.....	43
Tabla 3: Resultados del Pre-Test.....	43
Tabla 4: Resultados del puntaje en forma cualitativa Pre-test	45
Tabla 5: Resultados del Post-Test	46
Tabla 6: Resultados del puntaje en forma cualitativa Post-test.....	47
Tabla 7: Comparación de resultados pre-test y post-test	48
Tabla 8: Frecuencias esperadas	49
Tabla 9: tabla Chi Cuadrado.....	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Operacionalización de variables	39
Figura 2: Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	40
Figura 3: Frontis de la I.E.P. Jardín Real.....	42
Figura 4: Habilidades básicas encontradas en el Pre-Test	44
Figura 5: Resultados de forma cualitativa Pre-test.	45
Figura 6: Habilidades básicas encontradas en el Post –Test	47
Figura 7: Resultados de forma cualitativa Post -test.....	48
Figura 8: comparación del pre test y post test por cada ítem	51
Figura 9: Comparación del pre-test y post-test.....	51

TABLAS DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Aplicando a uno de los niños el instrumento de habilidades sociales antes del programa de juegos cooperativos.	68
Ilustración 2: Aplicando a uno de los niños el instrumento de habilidades sociales antes del programa de juegos cooperativos.	68
Ilustración 3: Los niños y niñas realizando el primer juego, en el primer día de aplicación del programa	69
Ilustración 4: Los niños y niñas juegan en el circuito de psicomotricidad que ellos mismos elaboraron.	69
Ilustración 5: Los niños y niñas realizando el segundo juego.....	70
Ilustración 6: el equipo ganador del primer día de aplicación del segundo juego.....	70
Ilustración 7: realizando el primer juego en su segundo día de aplicación.	71

Ilustración 8: después de haber realizado el juego los niños y niñas dejan los materiales en su lugar.	71
Ilustración 9: los niños y niñas jugando en equipo, para que su equipo gane.	72
Ilustración 10: el equipo ganador del segundo día de aplicación del segundo juego.	72
Ilustración 11: los niños y niñas realizando su circuito con los bloques de psicomotricidad.	73
Ilustración 12: los niños y niñas jugando en su circuito de forma ordenada.	73
Ilustración 13: los niños y niñas jugando en equipo.	74
Ilustración 14: el equipo ganador del tercer día de aplicación del segundo juego.	74
Ilustración 15: las niñas jugando y compartiendo en el aplicación del tercer juego	75
Ilustración 16: los niños jugando y compartiendo en el aplicación del tercer juego.	75
Ilustración 17: los niños y niñas jugando en forma ordenada.	76
Ilustración 18: los niños y niñas ordenando los materiales.	76
Ilustración 19: las niñas creando su propio juego	77
Ilustración 20: los niños creando su propio juego	77
Ilustración 21: los niños en equipo juegan a construir torres con los bloques.	78
Ilustración 22: revisamos cada equipo sus creaciones	78
Ilustración 23: nos divertimos dramatizando con nuestros sombreros.	79
Ilustración 24: los niños jugando con los materiales educativos en equipo para lograr ganar.	79
Ilustración 25: equipo ganador, juntos lo pudieron lograr	80
Ilustración 26: los niños jugando con sus macaras creando una dramatización.	80
Ilustración 27: los niños dramatizando los animales de la granja.	81
Ilustración 28: los niños crearon unos hermosos trabajos equipo en el segundo día de aplicación del juego N°5.	81
Ilustración 29: felices de jugar con todos sus compañeros.	82
Ilustración 30: con la ayuda de los niños creamos materiales para aplicar nuestro juego N° 4.	82
Ilustración 31: después de elegir nuestros disfraces creamos juegos para trabajar en equipo.	83
Ilustración 32: los niños y niñas realizando el juego N° 5 en el suelo.	83
Ilustración 33: aplicación del instrumento de evaluación después del programa de juegos cooperativos.	84

INTRODUCCIÓN

Consideramos que la educación es un proceso complejo que entre otras cosas permite la transmisión de conocimientos, valores, costumbres y modelos de diferentes formas de actuación.

En este contexto, la escuela juega un espacio muy importante pues garantiza la formación integral de los niños y las niñas y favorecen el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana.

Si bien muchas de las actividades ofrecidas dentro de la institución educativa se orientan a la adquisición de habilidades sociales, en esta investigación se quiere estudiar la relación entre el desarrollo de habilidades sociales y un programa de juegos cooperativos desarrollados en un aula de niñas de 5 años.

Esta investigación ofrece aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio de las diferentes conceptualizaciones del juego, profundizando sobre el juego cooperativo y la evolución del concepto a lo largo de los años. Este acercamiento teórico permite conocer qué habilidades sociales son promovidas por el juego cooperativo, lo que posteriormente sirvió de sustento a la aplicación de un programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales aplicadas a nivel práctico.

A nivel metodológico esta investigación, organiza, propone y establece un programa de juegos, al respecto presento la metodología, el rol del educando y del educador así como sus lineamientos de acción.

Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó a un grupo de niños y niñas una selección de juegos cooperativos que se orienten al incremento de las habilidades sociales y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales repercuten en la relación entre el grupo.

La presente investigación se ha organizado en cuatro capítulos. En el capítulo I se presenta el planteamiento del problema, para tener un mejor análisis del tema a investigar. El capítulo II marco teórico, el cual este empezará por los antecedentes de estudio, donde investigaremos otros trabajos referentes a la nuestra para poder guiarnos u orientarnos, también nos ofrece los conceptos de las variables y la relación que hay en ella.

El capítulo III aborda la metodología de esta investigación, en la cual nos muestra el enfoque, clase, tipo, nivel y diseño de investigación que tiene nuestro trabajo. Y el capítulo IV consiste en los resultados y discusión de la investigación teniendo en cuenta los objetivos específicos planteados.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Enunciado del problema

La globalización ha afectado a nuestra sociedad y demanda un determinado tipo de hombre y mujer en el futuro, capaz de tomar decisiones, trabajar en equipo, resolver conflictos, adecuarse a los cambios, controlar sus emociones, saber comunicar sus necesidades. En ese sentido, es necesario desarrollar en nuestros alumnos las habilidades sociales que permitan ejecutar estas tareas satisfactoriamente.

Las Habilidades sociales han sido tratadas por numerosos autores en diferentes escuelas, uno de los máximos exponentes es (Sabater, 1949) reconocido como padre de la terapia de conducta, quién introdujo el término basado en la necesidad de aumentar la expresividad de los individuos, algunas de las sugerencias son utilizadas en la actualidad.

La importancia de desarrollar eficientemente estas habilidades en el alumnado radica en el hecho, que está probado que un alumno cuyas habilidades sociales no sean las adecuadas a menudo presentará problemas de aprendizaje que pueden traducirse en ansiedad, agresividad, aislamiento y pérdida progresiva de la autoestima, con toda la secuela de estigmatizaciones, bajos rendimientos, ausentismo o abandono de la actividad escolar, adicciones, etc.

Por mucho tiempo se creyó que la depresión infantil era un cuadro propio de los adultos sin embargo, hoy en día sabemos que también se presenta en los niños. Es así que, en la actualidad, la depresión infantil es una realidad médica, con una base emocional fuerte.

La ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) – Madrid el 3 de octubre de 1990, señala, como uno de los fines de la educación, el desarrollo personal e integral de la persona en los planos intelectual, motora, de equilibrio

personal y afectivo, de relación interpersonal y de actuación e inserción laboral (MEC, 1990).

1.2. Formulación del problema

Ante esta problemática de falta de desarrollo de las habilidades sociales, se plantea la siguiente interrogante:

¿Cómo iniciar en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria - Piura?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Demostrar el efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria - Piura.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales antes de la aplicación del programa experimental.
- Aplicar el programa de juegos cooperativos a los niños y niñas de 5 años.
- Evaluar el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas después de la aplicación del programa experimental.
- Comparar los resultados de la evaluación de entrada con los resultados de la evaluación de salida con el fin de determinar la eficiencia y eficacia del programa experimental.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

(H_G): La aplicación del Programa de Juegos Cooperativos tiene efecto en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria - Piura.

1.4.2. Hipótesis nula

(H₀): No tiene efecto la aplicación del Programa de Juegos Cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria - Piura.

1.4.3. Hipótesis específicas

(H₁): Los niños y niñas de 5 años de edad tienen un nivel bajo en el desarrollo de sus habilidades sociales.

(H₂): Después de la aplicación del Programa de juegos cooperativos los niños y niñas poseen un nivel alto en el desarrollo de sus habilidades sociales

(H₃): El nivel de desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas obtenidos en el Pre-Test es inferior al obtenido en el Post-Test.

1.5. Justificación

Esta investigación es importante porque plantea una alternativa de solución a uno de los principales problemas del sistema educativo nacional: los bajos niveles de desarrollo de las habilidades sociales. Además, esta alternativa de solución parte desde una de las principales causas de este problema como lo es la timidez y la falta de empatía. En este sentido, los beneficiarios inmediatos de los resultados de este trabajo serán los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria - Piura.

Desde el punto de vista teórico, esta investigación es un espacio para revisar y analizar críticamente los enfoques teóricos que explican el desarrollo de habilidades sociales. De esta manera, se estará en condiciones de valorar cada uno de estos planteamientos desde el punto de vista de su utilidad didáctica, lo cual nos puede conducir a un modelo

holístico que integre los principales planteamientos de cada uno de estos modelos teóricos.

1.6. Viabilidad

Este trabajo es viable porque se cumple con los requisitos legales, administrativos y académicos exigidos por el reglamento de titulación de la Facultad de Ciencias Sociales y Educación de la UNP. Además, se cuenta con todas las facilidades del personal directivo de la Institución Educativa “Jardín Real” y de los profesores para implementar y ejecutar el programa experimental en esta institución. También se tiene acceso a diferentes fuentes de información escrita que nos permitieron y permitirán profundizar aún más en el dominio teórico de las variables de estudio. Finalmente, se dispone de los recursos económicos y humanos necesarios para materializar nuestra propuesta pedagógica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

(Camacho, 2012), en su tesis titulada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, tomaron como objetico general “Demostrar que el juego cooperativo influye en la habilidades sociales en los niños de 5 años”, y llegó a la conclusión que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

(Quijano, 2011), en su tesis titulada “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”, tomaron como objetico general “Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños

de 4 años de edad del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”, y llegaron a la conclusión que el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student.

(Martínez, 2012), en su tesis titulada “Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de la habilidades sociales en educación inicial”, tomaron como objetivo general “Indagar el modo mediante el cual los docentes de los Jardines de Infantes del Partido de Tres de Febrero generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales”, y llegaron a la conclusión que los juegos cooperativos le ofrecen al grupo una oportunidad ideal para conocerse, para reflexionar acerca de muchas cosas que los docentes damos en la teoría, pero es bueno que ellos puedan verlas en la práctica. Estos juegos le dan la posibilidad de actuar de manera social, buscando estrategias conjuntas para ayudarse entre pares y lograr el objetivo, dado que ganan todos o pierden todos.

(López, 2006), en su tesis titulada “El Juego Cooperativo Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares Informe de práctica”, tomaron como objetivo general “Reducir las conductas agresivas que presentan en la clase de Educación Física de las escuelas Pichincha y Clodomiro Ramírez, a través de la aplicación de los juegos cooperativos, con el fin de mejorar el ambiente escolar”, y llegaron a la conclusión que debido a las problemáticas constantes en las familias y la sociedad, es inevitable para los maestros de Educación Física verse enfrentado a continuas situaciones agresivas de estudiantes. Esta es una realidad que obliga a las instituciones y a los maestros a preocuparse y por ende a informarse acerca de cómo asumir una posición adecuada frente a la problemática, para ofrecer a los pequeños, actitudes diferentes de las que externamente le brindan y así hacer de las instituciones educativas centros de “refugio y de esperanza de vida”, convertir las escuelas en lugares que sean ocupados con entusiasmo, amor e interés, que a su vez conlleven a procesos de enseñanza aprendizaje que colmen de alegría y complacencia a toda la comunidad Educativa.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Las habilidades sociales

A (Salter, 1949), se le atribuyen los primeros conceptos sobre habilidades sociales, haciendo uso de este término en su libro *Condition Reflex Therapy*, donde describe seis técnicas que promueven y aumentan el nivel de expresividad de las personas¹. Citado por (Camacho, 2012),

- La expresión verbal de las emociones.
- La expresión facial de las emociones.
- El empleo deliberado de la primera persona al hablar.
- Al estar de acuerdo cuando se reciben cumplidos o alabanzas.
- El expresar desacuerdo.
- La improvisación y actuación espontáneas.

Las seis técnicas anteriormente mencionadas reflejan que, para (Salter, 1949) la modificación de conducta se basa principalmente en el trabajo de las emociones, estas expresadas en todas las dimensiones que el ser humano puede lograr expresar, tales como gestuales y verbales. Citado por (Camacho, 2012),

Según (Caballo, 1993), es una utopía pensar que aislamos las habilidades sociales de otros procesos psicológicos, pero también hemos de advertir que cuando hablamos de ellas nos referimos a aspectos concretos de la relación interpersonal y que habilidades sociales no lo es todo, ya que a veces aparecen publicaciones, proyectos de investigación y trabajos donde se incluye dentro de este concepto desde aseo personal hasta toma de decisiones. Citado por (Camacho, 2012),

Una rápida revisión de la bibliografía arroja una gran dispersión terminológica, como se muestra en los siguientes términos: habilidades sociales, habilidades de interacción

¹ Las habilidades sociales tienen que ver con expresión de las personas tanto verbal como facial; las personas expresan sus emociones, como se siente mediante sus palabras y miradas.

social, habilidades para la interacción, habilidades interpersonales, habilidades de relación interpersonal, habilidades para la relación interpersonal, destrezas sociales, habilidades de intercambio social, conducta interactiva, conducta interpersonal, relaciones interpersonales, conducta socio interactiva, intercambios sociales, entre otros. Citado por (Camacho, 2012),

Para (Alberto Merello & Emmons, 1978), es la conducta que permite a una persona actuar según su interés más importante, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos a los demás². Citado por (Quijano, 2011)

Citado por (Quijano, 2011), (Monjas Casares & Gonzáles Moreno, 1995), cita las siguientes funciones que cumplen las Habilidades Sociales:

- **Aprendizaje de la reciprocidad:** En la interacción con los pares es relevante la reciprocidad entre lo que se da y se recibe.
- **Adopción de roles:** Se aprende a asumir el rol que corresponde en la interacción, la empatía, el ponerse en el lugar del otro, etc.
- **Control de situaciones:** que se da tanto en la posición de líder como en el seguimiento de instrucciones.
- **Comportamientos de cooperación:** la interacción en grupo fomenta el aprendizaje de destrezas de colaboración, trabajo en equipo, establecimiento de reglas, expresión de opiniones, etc.
- **Apoyo emocional de los iguales:** Permite la expresión de afectos, ayuda, apoyo, aumento de valor, alianza, etc.

² Es una conducta de la persona donde actúa como se siente, expresa cómodamente sus emociones, tomando en cuenta sus derechos y de los demás.

(Libert & Lewinsohn, 1973), la capacidad compleja de emitir conductas que son reforzadas positiva o negativamente, y de no emitir conductas que son castigadas o extinguidas por los demás³. Citado por (López, 2006)

(Rimm & Masters, 1974), la conducta interpersonal que implica la honesta y relativamente directa expresión de sentimientos. Citado por (López, 2006)

(Rich & Schroeder, 1976), la habilidad de buscar, mantener o mejorar el reforzamiento en una situación interpersonal a través de la expresión de sentimientos o deseos cuando esa expresión se arriesga a la pérdida de reforzamiento o incluso el castigo⁴. Citado por (López, 2006)

(Klaus, Hersen, & Bellack, 1977) La capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que dé como resultado una pérdida de reforzamiento social. Citado por (López, 2006)

(Phillips, 1978), el grado en que una persona se puede comunicar con los demás de manera que satisfaga los propios derechos, necesidades, placeres u obligaciones hasta un grado razonable sin dañar los derechos, necesidades, placeres u obligaciones similares de la otra persona y comparta esto derechos, etc. con los demás en un intercambio libre y abierto. Citado por (López, 2006)

(Lineham, 1984), la capacidad compleja para emitir conductas o patrones de respuesta que optimicen la influencia interpersonal y la resistencia a la influencia social no deseada (eficacia en los objetivos) mientras que al mismo tiempo optimiza las ganancias y minimiza las pérdidas en la relación con la otra persona (eficacia en la

³ La capacidad de emitir las conductas.

⁴ Reforzamiento en una situación interpersonal.

relación) y mantiene la propia integridad y sensación de dominio (eficacia en el respeto a uno mismo)⁵. Citado por (López, 2006)

Por otra parte, (Trower, Bryant, & Argyle, 1978) señalan que “una persona puede considerarse socialmente inadecuada si es incapaz de afectar a la conducta y a los sentimientos de los demás en la forma en que intenta y la sociedad lo acepta”. Citado por (López, 2006)

Citado por (Martínez, 2012) A pesar de no existir una definición generalmente aceptada sobre el término habilidad social, sí existe un acuerdo general sobre lo que conlleva dicho término. El uso explícito significa que la conducta interpersonal consiste en un conjunto de capacidades de actuación aprendidas⁶ (Bellack & Morrison, 1982). Mientras que los modelos de personalidad presuponen una capacidad más o menos inherente para actuar de forma eficaz, el modelo conductual enfatiza:

- Que la capacidad de respuesta tiene que adquirirse.
- Que consiste en un conjunto identificable de capacidades específicas.

Además, la probabilidad de ocurrencia de cualquier habilidad en cualquier situación crítica está determinada por factores ambientales, variables de la persona y la interacción entre ambos.

Por lo tanto, una adecuada conceptualización de la conducta socialmente habilidosa implica la especificación de tres componentes de la habilidad social: una dimensión conductual (tipo de habilidad), una dimensión personal (las variables cognitivas) y una dimensión situacional (el contexto ambiental). Diferentes situaciones requieren conductas diferentes.

⁵ La capacidad de expresar nuestras emociones y necesidades para interactuar con los demás de manera positiva

⁶ No hay una definición generalmente aceptada, si no que consiste en un conjunto de capacidades de actuación aprendidas.

2.1.1.1 Términos asociados a las habilidades sociales

Citado por (Camacho, 2012) A lo largo del estudio de las habilidades sociales, hay términos que han sido asociados al término mencionado es por eso que para fines de esta investigación se ha considerado oportuno mencionar los siguientes conceptos, los cuales tienen relación directa con la conceptualización del término “habilidades sociales”⁷.

a) Asertividad

Es conocida también como asertividad de elogio y como una conducta llamada “reforzar al interlocutor” (habilidad para hacer cumplidos) el cual hace mención a conductas de autoafirmación y expresión de sentimientos, términos utilizados como sinónimos de las habilidades sociales.

b) Autocontrol

El autocontrol se desarrolló en forma consciente con el lenguaje interno. El individuo hablándose de sí mismo, guía y regula su comportamiento por este motivo las estrategias de desarrollo de autocontrol insisten en las auto instrucciones.

c) Empatía

Este término es empleado a su vez para definir el concepto de inteligencia emocional e inteligencia interpersonal. Para la mayoría de autores la empatía es la capacidad de entender realmente las necesidades, sentimientos, circunstancias, motivos, pensamientos, problemas etc., de los demás, poniéndonos para ello en su lugar, y viendo las cosas desde su misma óptica o perspectiva.

⁷ Tenemos términos asociados a las habilidades sociales como: la asertividad, autocontrol, empatía, inteligencia interpersonal y apego.

Capacidad de conectar con los sentimientos de la otra persona y percibir en un contexto determinado el cual es común a lo que el otro individuo puede sentir, pero sin que implique opinar o pensar de la misma forma
También es conocido como un proceso completamente objetivo.

d) Inteligencia interpersonal

El logro de un lenguaje para las emociones es un aspecto fundamental para el desarrollo de la capacidad de auto observación. Muchos niños y jóvenes desconocen los términos más elementales para discriminar y definir estados anímicos básicos (alegría, enojo, tristeza y miedo).

La inteligencia interpersonal se constituye a partir de la capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás, en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamento, motivaciones e intenciones. Esta inteligencia le permite que cada persona pueda, leer las intenciones y los deseos de los demás, aunque se los hayan ocultado. Esta capacidad se da de forma muy sofisticada en los líderes religiosos, políticos, terapeutas y maestros.

e) Apego

El apego es la capacidad de conectarse afectivamente con las personas, la expresividad es la de ser capaz de expresar emociones sentimientos y necesidades y el autocontrol la de poder dominar los impulsos, ira, enojo, etc.

Para desarrollar el apego y la expresividad es preciso dar oportunidades a los niños y a los jóvenes para que se conozcan y reconozcan sus semejanzas, para que puedan expresar lo que piensan y sienten respecto a determinados aspectos del mundo o de su vida en particular.

2.2.2. El juego cooperativo

Citado por (Camacho, 2012), El nacimiento de este tipo de juego provoca la necesidad de contrarrestar factores que impregnan poderosamente el ámbito educativo, tal como

lo señala (Orlick, 1997), la competitividad invade de tal modo la sociedad y la escuela que nos programa para actuar de una manera determinada. Así es como funciona: Compite contra los otros; tú eres mejor. Esta filosofía, tan extendida en la vida cotidiana, se aprende en las aulas desde las edades más tempranas y nos prepara para una sociedad competitiva⁸.

El juego cooperativo es semejante a otro tipo de juegos, la diferencia es que su naturaleza se caracteriza en llevar a un segundo plano la competitividad (el ganar o perder), lo que lleva a los estudiantes a una competencia sana.

Según (Orlick, 1997) citado por Mejía (2006): “los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica⁹”

Citado por Mejía (2006): (Orlick, 1997), destaca diversas características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los participantes:

Libres de competir: Las personas no son obligados a competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que necesitan de su ayuda.

Libres para crear: Cuando las personas se sienten libres para crear, tienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a problemas nuevos¹⁰.

Libres de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia de la falta de acierto.

Libres para elegir: El proporcionar elecciones a los miembros, demuestra respeto por ellos y les reafirma la creencia de que pueden ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica.

⁸ Los juegos cooperativos nace debido a una necesidad, ya que en los colegios se observa la competitividad y un juego no solo busca un ganador sino la relación entre sus integrantes.

⁹ La competitividad pasa a un segundo plano se deja de lado el ganador o el perdedor y se toma en cuenta la competencia sana.

¹⁰ Orlick destaca diversas características de los juegos cooperativos: libres de competir, libres de crear, libres de exclusión, libres de elegir y libres de agresión.

Libres de la agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos. Citado por (Chavieri 2016)

Citado por (Quijano, 2011) Los juegos cooperativos se diferencian de los juegos tradicionales de tipo competitivo en una serie de características: todos los participantes aspiran a una finalidad común trabajando juntos. Todos ganan si se consigue la finalidad pretendida y todos pierden en caso contrario. Todos los jugadores compiten contra los elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos. Los jugadores combinan sus diferentes habilidades uniendo esfuerzos. Los juegos cooperativos exigen apertura, confianza y diálogo¹¹ (Omeñaca , 2002)

Citado por (Quijano, 2011) Desde los puntos de vista expuestos, cabe resaltar los aspectos que abordan los juegos cooperativos, como la socialización, la paz y la armonía en la convivencia, recordando siempre que, para la búsqueda de los objetivos, cada ser humano debe accionar en conjunto con los demás, y por lo tanto, cada uno alcanza su meta si todos alcanzan la suya¹². Es así como (Omeñaca , 2002) manifiesta que “el juego cooperativo armoniza dos grandes acontecimientos: la paz y la convivencia. En él se enlazan la alegría, el goce y la magia por lo lúdico con el hecho de compartir ideas, aunar esfuerzos y adquirir una conciencia solidaria basada en la renuncia o poseer de forma exclusiva para compartir en el encuentro con el compañero”. Además de aportar estas características fundamentales en el aprendizaje del niño, el juego cooperativo también favorece el proceso de evaluación en cada uno de ellos¹³. Como plantea (Orlick, 1997), “la evaluación es muy importante en estos juegos para valorar las actitudes de cooperación/competición que se hayan dado en el juego. Dialogar sobre las actitudes competitivas en el grupo y en la sociedad, expresar en el grupo lo que han aportado las experiencias de cooperación”.

¹¹ Los juegos cooperativos son diferentes a los juego tradicionales competitivo, su objetivo en un bien común donde todos son los ganadores.

¹² Se rescata la socialización, la paz y la armonía en la convivencia, que para lograr un objetivo debemos trabajar en equipo.

¹³ El juego cooperativo permite evaluar cada uno de los participantes.

2.2.2.1. Características del juego cooperativo

Vamos a hacer un repaso de las principales aportaciones que, en la caracterización del juego cooperativo, han realizado diferentes investigadores.

Así, (Pallarés, 1978) destaca cuatro características en este tipo de juegos:

- Todos los participantes en vez de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

(Parlebas, 1988), por su parte, presta atención en el juego de cooperación al carácter solidario de las relaciones que se establecen entre los jugadores.

(Slavin, 1990), se centra en las dos condiciones que deben darse para la actividad lúdica sea cooperativa. Dos de ellas ya han sido señaladas:

- Una meta común a través de la participación conjunta y coordinada de los miembros del juego.
- La contribución de todos y cada uno de los participantes.

Pero añade una tercera condición a la que no se han referido otros autores y que resulta de vital importancia, especialmente para quienes trabajamos en el campo de la educación:

- La necesidad de que los jugadores dispongan de habilidades sociales y capacidades motrices y cognitivas para superar las exigencias del juego.

2.2.2.2. Tipos de Juegos Cooperativos

- Juegos de presentación: son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento entre personas desconocidas. Se usan para conocer los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.
- Juegos para conocerse: son actividades lúdicas importantes porque muchas veces el no conocerse a sí mismo o a los demás, que es lo que permiten estos juegos, crea situaciones de desconfianza negativas para los alumnos. Además, se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no pensar sólo en uno mismo.
- Juegos de distensión: soltar tensiones es una de las esencias del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida, deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de estrés, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o para dar fin a la clase.
- Juegos energizantes: son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo.
- Juegos de confianza: son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para tener confianza en un mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.

- Juego de contacto: el objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).
- Juegos de estima: son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.
- Juegos de autoestima: son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo sí mismo.
- Juegos de relajación: estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos.

2.2.2.3. Características del juego

(Trigo, 1999) El juego es una actividad natural para los niños desde inicio de la historia del hombre. Este concepto no excluye aquellos niños de regiones distintas ni de niños provenientes de diferentes culturas del mundo¹⁴.

Al paso del tiempo los juguetes se formaron, y fueron hechos de piedras, palos y arcilla. Se han descubierto juguetes de la civilización que prosperaba en el valle del Indo (3000-1500 a. de C.). Los niños de esa civilización jugaban con pequeñas carretillas, silbatos en la forma de pájaros, y monos que se deslizaban por un hilo.

¹⁴ El juego es una actividad natural para todos los niños.

En la actualidad, los espacios urbanos definidos son faltantes de espacios libres, en los cuales profesionales, profesores y especialistas puedan aplicar sus conocimientos con respecto al orden del espacio.

El juego es un recurso que permite al niño hacer de por sí solo aprendizajes significativos y que le ayudan a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera¹⁵.

2.2.3. Las habilidades sociales y el juego cooperativo

Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño/a.

Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución¹⁶.

Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa...en definitiva, placer de interactuar y compartir.

De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria

¹⁵ El juego logra en los niños aprendizajes significativos y le ayuda a alcanzar metas de forma relajada con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute.

¹⁶ Mediante el juego el niño afirma su identidad, desarrolla su imaginación y se manifiesta socialmente.

libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego.

El juego es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas.

Así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa.

Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego. Jugar es el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de ficción. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño/a liberarse de las imposiciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo/a se impone.

El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para el niño/a es el equivalente al trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un gran esfuerzo. Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo para que haya juego y para que el niño/a se divierta los obstáculos a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque por lo contrario se cae en el aburrimiento.

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Son juegos que promueven la comunicación, la cohesión, la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir.

En esta categoría de juego se puede incluir los juegos de representación colectivos, juegos motores y de regla que impliquen como elementos estructurales la participación, aceptación, ayuda y cooperación.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Habilidades sociales

- **Habilidad:** el concepto de habilidad proviene del término latino *habilitas* y hace referencia a la maña, el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto, logra realizar algo con éxito gracias a su destreza.
- **Social:** es aquello perteneciente o relativo a la sociedad. Recordemos que se entiende por sociedad al conjunto de individuos que comparten una misma cultura y que interactúan entre sí para conformar una comunidad.
- **Desarrollo:** La palabra desarrollo presenta acepciones diversas. En primer lugar, se puede entender como el proceso de evolución, cambio y crecimiento relacionado con un objeto, una persona o una situación determinada. Por otra parte, el término desarrollo se puede aplicar a situaciones que afectan a un conjunto de aspectos, por ejemplo el desarrollo humano de una nación. A pesar de los distintos sentidos, el concepto que analizamos tiene normalmente un sentido positivo en sus diferentes usos.
- **Interacción:** Es un vocablo que describe una acción que se desarrolla de modo recíproco entre dos o más organismos, objetos, agentes, unidades, sistemas, fuerzas o funciones.
- **Conducta:** Está relacionada a la modalidad que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Esto quiere decir que el término puede emplearse como sinónimo de comportamiento, ya que se refiere a las acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe y a los vínculos que establece con su entorno.

- **Sentimientos:** Es un estado del ánimo que se produce por causas que lo impresionan, y éstas pueden ser alegres y felices, o dolorosas y tristes. El sentimiento surge como resultado de una emoción que permite que el sujeto sea consciente de su estado anímico.
- **Expresar:** una expresión es una declaración de algo para darlo a entender. Puede tratarse de una locución, un gesto o un movimiento corporal. La expresión permite exteriorizar sentimientos o ideas: cuando el acto de expresar trasciende la intimidad del sujeto, se convierte en un mensaje que el emisor transmite a un receptor.

2.3.1. Juegos Cooperativos

- **El juego:** Es en el cual dos o más jugadores no compiten, sino que se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto. En otras palabras, es un juego donde grupos de jugadores (coaliciones) pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición entre coaliciones de jugadores y no entre jugadores individuales. Un ejemplo de juego cooperativo es un juego de coordinación, donde los jugadores escogen las estrategias por un proceso de toma de decisiones consensuada.
- **Cooperación:** Es el resultado de una estrategia aplicada al objetivo (lo que se quiere lograr) desarrollado por grupos de personas o instituciones que comparten un mismo interés u objetivo. En este proceso generalmente son empleados métodos colaborativos y asociativos que facilitan la consecución de la meta común

- **Competitividad:** La competitividad es un concepto que no tiene límites precisos y se define en relación con otros conceptos. La definición operativa de competitividad depende del punto de referencia del análisis.
- **Unidos:** Juntar dos o más cosas entre sí, haciendo de ellas un todo. Mezclar o trabar algunas cosas entre sí. incorporándolas.
- **Convivencia:** Es la acción de convivir (vivir en compañía de otro u otros). En su acepción más amplia, se trata de un concepto vinculado a la coexistencia pacífica y armoniosa de grupos humanos en un mismo espacio

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de investigación

Las investigaciones obedecen a una escuela de pensamiento filosófico y se enmarcan en determinadas concepciones sobre teorías y métodos de investigación. De acuerdo a este criterio, Hernández, Fernández y Baptista (2006, p.4) clasifican las investigaciones en cuantitativas, cualitativas e incluso mixtas. En esta investigación, se asume un enfoque cuantitativo.

3.2. Clase de investigación

Esteban (2009) considera dos clases de investigación: diferencia entre investigación científica e investigación tecnológica. En base a este planteamiento, esta investigación es tecnológica porque se busca actuar sobre el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años.

3.3. Tipo de investigación

También Esteban (2009, pp.74 y 75) diferencia dos tipos de investigación: la horizontal (longitudinal) y la transversal. De acuerdo a esta clasificación, esta investigación es horizontal o longitudinal porque se trabaja con datos ordenados en el tiempo: antes y después de la aplicación del programa de juegos cooperativos.

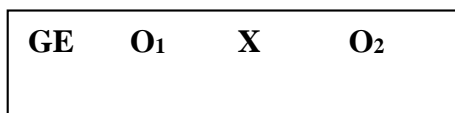
3.4. Nivel de investigación

De acuerdo al alcance del estudio, Hernández, Fernández y Baptista (2006), clasifican las investigaciones en exploratorias, descriptivas, correlativas y explicativas. En este caso, este trabajo es un estudio explicativo.

Explicativo porque se trata de determinar el efecto que tendrá aplicación del programa de juegos cooperativos (variable independiente) en el desarrollo de las habilidades sociales (variable dependiente) de los niños y niñas de 5 años.

3.5. Diseño de investigación

Se emplea un diseño experimental de carácter Pre experimental que de acuerdo a Hernández y otros (2006) tiene la siguiente forma:



Dónde:

GE: Grupo experimental constituido por 21 niños de 5 años.

O₁: Evaluación de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la I.E.P Jardín Real (preprueba o pretest) antes de la aplicación del tratamiento experimental.

X: Programa de juegos cooperativos (tratamiento experimental o variable independiente).

O₂: Evaluación de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. Jardín Real (posprueba o posttest) después de la aplicación del tratamiento experimental.

3.6. Variables de estudio

Variable independiente: Juego Cooperativo

Variable dependiente: Habilidades Sociales

3.6.1. Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Habilidades Sociales (Variable dependiente)	Es la interacción con los pares, se aprende a asumir el rol que corresponde en la interacción, la empatía, etc. Control de situaciones, la interacción en grupo fomenta el aprendizaje de destrezas de colaboración, trabajo en equipo, establecimiento de reglas, expresión de opiniones, etc. Permite la expresión de afectos, ayuda, apoyo, aumento de valor, alianza, etc. (Monjas Casares & Gonzáles Moreno, 1995)	Son un conjunto de conductas necesarias que nos permiten interactuar y relacionarnos con los demás, de manera efectiva y satisfactoria.	Habilidades básicas	<ul style="list-style-type: none"> • Inicia una conversación • Escucha • Formula preguntas Da las gracias
			Habilidades avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> • Participa • Sigue instrucciones • Disculparse • Pide ayuda
			Habilidades relacionadas a los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Apoya • Comprende los sentimientos de los demás. • Expresa los sentimientos • Conocer los propios sentimientos Resolver el miedo
			Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir permiso

			alternativas a la agresión	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte • Ayuda autocontrol
			Habilidades para hacer frente al estrés	<ul style="list-style-type: none"> • Formula una queja • Resolver la vergüenza • Defender a un amigo (a) Responder a una acusación
			Habilidades de planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar iniciativas. • Establecer un objetivo • Toma decisiones Concentrarse en una tarea.
Juego Cooperativo (Variable Independiente)	Se diferencian de los juegos tradicionales de tipo competitivo en una serie de características: todos los participantes aspiran a una finalidad común trabajando juntos. (Omeñaca , 2002)	Es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino que colaboran para. conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto	Juegos de Distención	Soltarse
				Juntarse
				Divertirse
			Juegos de energizantes	Liberarse
				Reanimarse
				Resuelve
			Juegos de confianza	Relacionarse
				Soltarse

Figura 1: Operacionalización de variables

3.7. Unidades de análisis, población

3.7.1. Unidades de análisis

Cada niño y niña en el año 2016 estuvo en el aula de 5 años de la Institución Educativa Particular “Jardín Real” ubicada en la Urbanización Bancaria – Piura.

3.7.2. Población de estudio

NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “JARDIN REAL”

Tabla 1: Total de los niños y niñas

SEXO	F	%
MASCULINO	09	42.8%
FEMENINO	12	57.2%
Total	21	100%

Fuente: Niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “Jardín Real”.

3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas	Instrumentos
Test	Instrumentos de observación de habilidades sociales

El test **Figura 2: Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

académico y la guía de observación se aplicó a los niños y niñas de 5 años, construido en base a las capacidades para 5 años según al DCN, con la finalidad de medir el nivel de habilidades sociales.

3.9. Técnicas para procesar, analizar e interpretar la información

3.9.1. Procesamiento

Para procesar la información, se hizo uso del programa estadístico Excel.

3.9.2. Análisis e interpretación

Se hizo uso de técnicas de la estadística descriptiva y de la estadística inferencial. Así, se tiene:

3.9.3. Técnicas de la estadística descriptiva

Frecuencias simples y porcentuales.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Descripción del contexto

La investigación se realizó en la Institución Educativa Particular “Jardín Real” ubicado en la Urbanización Bancaria a los niños y niñas de 5 años.



Figura 3: Frontis de la I.E.P. Jardín Real

4.2. Descripción de los sujetos en investigación

Esta investigación consistió en evaluar las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jardín Real”. Al inicio de nuestro trabajo pude percibir poca socialización entre los niños y niñas, tanto en la mala forma de expresarte hacia los demás, poca ayuda hacia sus compañeros, sobre todo a una niña que tiene

capacidades especiales y muchas cosas más que demostraban un bajo nivel de socialización, por lo cual decidí realizar mi proyecto en dicha aula.

La aplicación de mi investigación se realizó durante un mes en la fecha del 05 de setiembre al 07 de octubre del 2016.

En este punto también describiremos mediante la ayuda del programa Excel el sexo de los niños y niñas dando los siguientes resultados

Tabla 2 : Total de los niños y niñas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	FEMENINO	12	42,8	42,8	42,8
	MASCULINO	09	57,2	57,2	57,2
	Total	21	100,0	100,0	100,0

Fuente: Niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “Jardín Real”.

4.3. Resultados

4.3.1. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales antes de la aplicación del programa experimental.

Después de la aplicación del instrumento de la Habilidades Sociales hemos analizados los resultados en el programa Excel y la siguiente tabla nos describe la suma de los puntajes de los niños y niñas.

Tabla 3: Resultados del Pre-Test

Nº DE ITEM	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
1	8	38.10	13	61.90	21	100
2	9	42.86	12	57.14	21	100
3	9	42.86	12	57.14	21	100
4	8	38.10	13	61.90	21	100

5	4	19.05	17	80.95	21	100
6	5	23.81	16	76.19	21	100
7	7	33.33	14	66.67	21	100
8	6	28.57	15	71.43	21	100
9	6	28.57	15	71.43	21	100
10	10	47.62	11	52.38	21	100
11	11	52.38	10	47.62	21	100
12	8	38.10	13	61.90	21	100
13	8	38.10	13	61.90	21	100
14	9	42.86	12	57.14	21	100
15	10	47.62	11	52.38	21	100
16	5	23.81	16	76.19	21	100
17	6	28.57	15	71.43	21	100
18	8	38.10	13	61.90	21	100
19	7	33.33	14	66.67	21	100
20	6	28.57	15	71.43	21	100
21	9	42.86	12	57.14	21	100
22	5	23.81	16	76.19	21	100
23	5	23.81	16	76.19	21	100
24	8	38.10	13	61.90	21	100

Fuente: Test de Habilidades Sociales

A continuación representaremos los resultados de la tabla N°3 en un gráfico de barras.

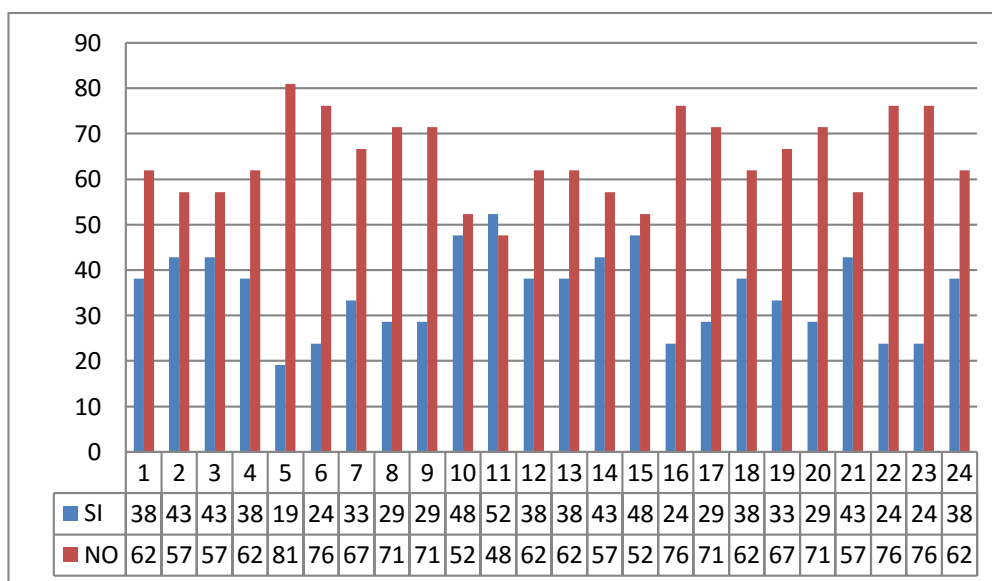


Figura 4: Habilidades básicas encontradas en el Pre-Test

Luego de haber dado los resultados en forma cuantitativa ahora lo haremos en cualitativa, teniendo en cuenta nuevamente el programa Excel, se observa que menos del 50% de los niños y niñas poseen un buen desarrollo de habilidades sociales, de acuerdo a nuestro instrumento de investigación.

Tabla 4: Resultados del puntaje en forma cualitativa Pre-test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido
SI	177	35,00	35,00
NO	327	65,00	65,00
Total	504	100,0	100,0

Fuente: Test de habilidades sociales

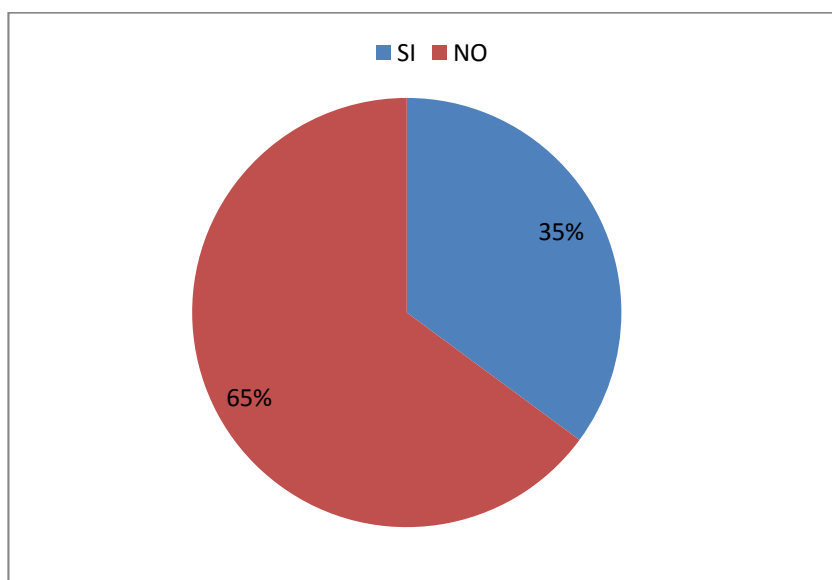


Figura 5: Resultados de forma cualitativa Pre-test.

4.3.2. Evaluar el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas después de la aplicación del programa experimental.

Tabla 5: Resultados del Post-Test

Nº DE ITEM	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
1	11	52.38	10	47.62	21	100
2	14	66.67	7	33.33	21	100
3	10	47.62	11	52.38	21	100
4	12	57.14	9	42.86	21	100
5	11	52.38	10	47.62	21	100
6	11	52.38	10	47.62	21	100
7	14	66.67	7	33.33	21	100
8	13	61.90	8	38.10	21	100
9	13	61.90	8	38.10	21	100
10	13	61.90	8	38.10	21	100
11	17	80.95	4	19.05	21	100
12	11	52.38	10	47.62	21	100
13	13	61.90	8	38.10	21	100
14	13	61.90	8	38.10	21	100
15	16	76.20	5	23.80	21	100
16	14	66.67	7	33.33	21	100
17	13	61.90	8	38.10	21	100
18	12	57.14	9	42.86	21	100
19	14	66.67	7	33.33	21	100
20	12	57.14	9	42.86	21	100
21	13	61.90	8	38.10	21	100
22	13	61.90	8	38.10	21	100
23	14	66.67	7	33.33	21	100
24	15	71.4	6	28.6	21	100

Fuente: Test de Habilidades Sociales

A continuación representaremos los resultados de la tabla N°5 en un gráfico de tablas.

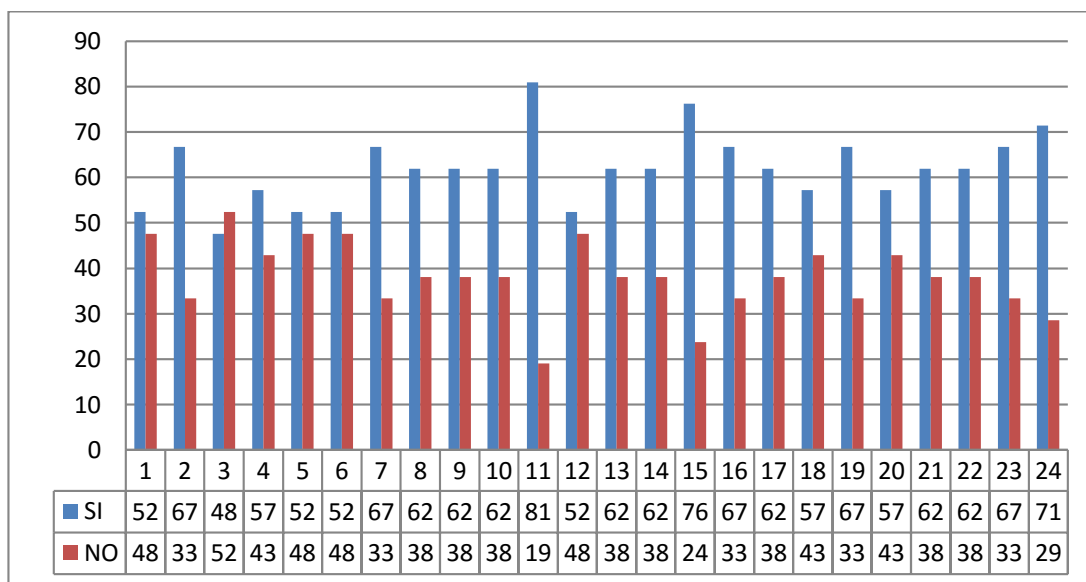


Figura 6: Habilidades básicas encontradas en el Post –Test

Luego de haber dado los resultados en forma cuantitativa ahora lo haremos en cualitativa, teniendo en cuenta nuevamente el programa Excel, se observa que después de haber aplicado el programa de juegos cooperativos más del 50% de los niños y niñas poseen un buen desarrollo de habilidades sociales, de acuerdo a nuestro instrumento de investigación.

Tabla 6: Resultados del puntaje en forma cualitativa Post-test.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido
SI	312	62,00	62,00
NO	192	38,00	38,00
Total	504	100,0	100,0

Fuente: Test de Habilidades Sociales

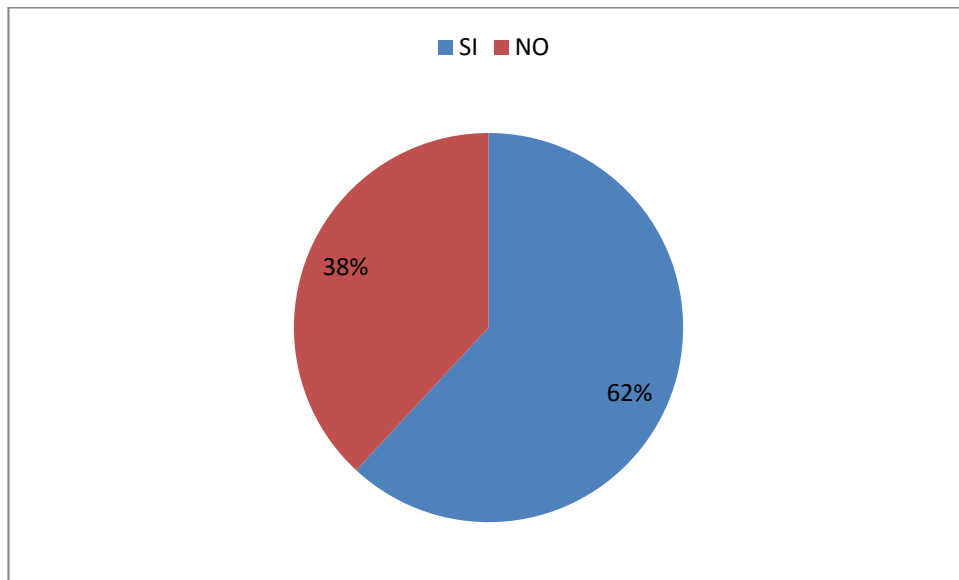


Figura 7: Resultados de forma cualitativa Post -test.

4.3.3. Comparar los resultados de la evaluación de entrada con los resultados de la evaluación de salida con el fin de determinar la eficiencia y eficacia del programa experimental.

Para saber cuál de las hipótesis que hemos planteado en nuestro trabajo de investigación vamos a rechazar utilizaremos la prueba del “CHI-CUADRADO”:

Tabla 7: Comparación de resultados pre-test y post-test

	SI	NO	TOTAL
PRE-TEST	177	327	504
POST-TEST	312	192	504
TOTAL	489	519	1008

Fuente: resultados del pre-test y post-test

Calculemos las frecuencias esperadas:

$$e_{ij} = \frac{f_{i.} \cdot f_{.j}}{n}$$

Tabla 8: Frecuencias esperadas

Fuente: resultados del pre-test y post-test

	SI	NO
PRE-TEST	504x489/1008= 244.5	504x519/1008= 259.5
POST-TEST	504x489/1008= 244.5	504x519/1008= 259.5

- Suma frecuencias observadas = 1008
- Suma frecuencias esperadas: 244.5 + 244.5 + 259.5+ 259.5 = 1008
- Calcular los grados de libertad.

K = (número de fila-1) x (número de columnas-1)

K = (2 – 1) x (2 – 1)

K = 1

Como medir las discrepancias:

Se calcula la diferencia entre ambas magnitudes ***fo_{ij} - fe_{ij}***


Estadígrafo contraste

$$\chi^2 = \sum_i \sum_j \frac{(fo_{ij} - fe_{ij})^2}{fe_{ij}} \quad \begin{array}{l} fo_{ij} = \text{frecuencia observada para la } ij\text{-ésima casilla} \\ fe_{ij} = \text{frecuencia esperada para la } ij\text{-ésima casilla} \end{array}$$

$$X^2 = \frac{(177-244,5)^2}{244,5} + \frac{(312-244,5)^2}{244,5} + \frac{(327-259,5)^2}{259,5} + \frac{(192-259,5)^2}{259,5}$$

$$X^2 = 18,63 + 18,63 + 17,55 + 17,55 = 72,36$$

En este apartado, teniendo en cuenta que el nivel de significación es de 0, 05 y el grado de libertad de 1, buscamos en la tabla el valor que necesitamos.



v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3
1	10,8274	9,2404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055	2,0722	1,6424	1,3233	1,0742
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052	3,7942	3,2189	2,7726	2,4079
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514	5,3170	4,6416	4,1083	3,6649
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794	6,7449	5,9886	5,3853	4,8784
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363	8,1152	7,2893	6,6257	6,0644
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446	9,4461	8,5581	7,8408	7,2311
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671	12,0170	10,7479	9,8032	9,0371	8,3834
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616	12,0271	11,0301	10,2189	9,5245
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,6660	19,0228	16,9190	14,6837	13,2880	12,2421	11,3887	10,6564
10	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,3070	15,9872	14,5339	13,4420	12,5489	11,7807
11	31,2635	28,7291	26,7569	24,7250	21,9200	19,6752	17,2750	15,7671	14,6314	13,7007	12,8987
12	32,9092	30,3182	28,2997	26,2170	23,3367	21,0261	18,5493	16,9893	15,8120	14,8454	14,0111

Tabla 9: tabla Chi Cuadrado

➤ Comparar los valores.

– Valor calculado → 72,36

– Valor de la tabla → 3, 84

$$X^2_{\text{exp}} > X^2_{1; 0,05}$$

$$72,36 > 3,84$$

Como 72,36 es mayor que 3, 84; entonces **RECHAZAMOS** la Hipótesis Nula (H0) y **ACEPTAMOS** las Hipótesis general. Podemos decir que la diferencia es estadísticamente significativa; es decir, que después de la aplicación del programa de juegos cooperativos, se observa que más del 50% de los niños y niñas poseen un buen desarrollo de habilidades sociales, de acuerdo a nuestro instrumento de investigación. Por lo tanto nuestro programa experimental ha tenido un buen resultado.

Después de haber rechazado la Hipótesis Nula, ahora compararemos en la siguiente tabla los resultados de nuestro instrumento de investigación, antes y después del programa de juegos cooperativos.

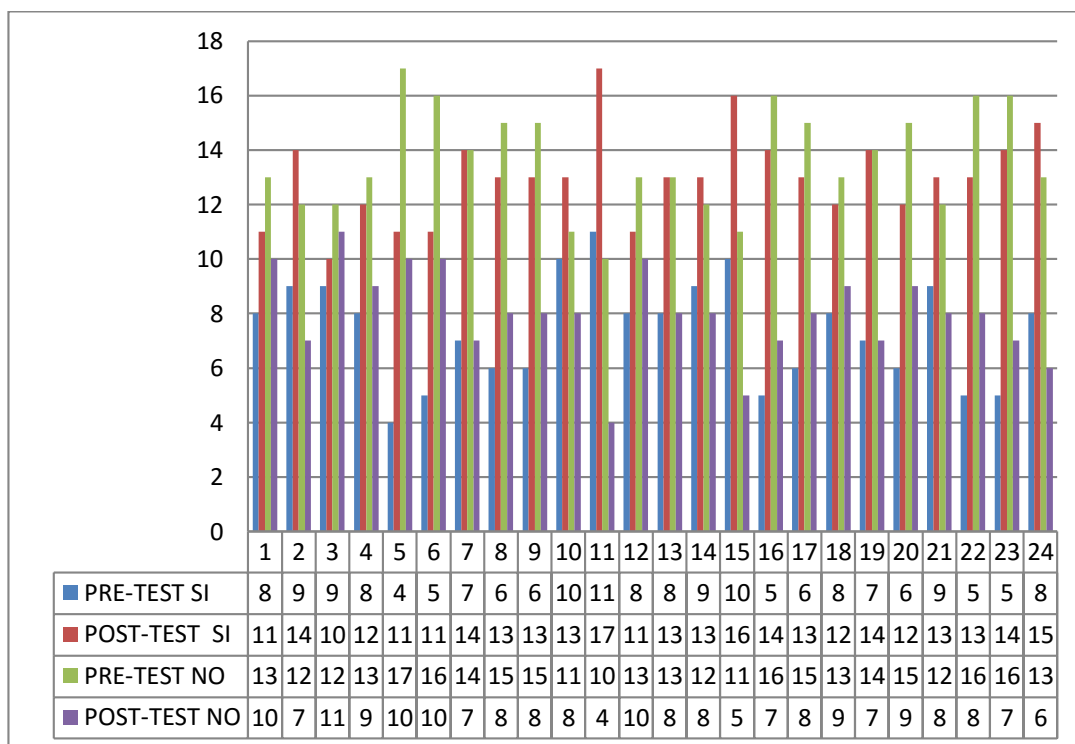


Figura 8: comparación del pre test y post test por cada ítem

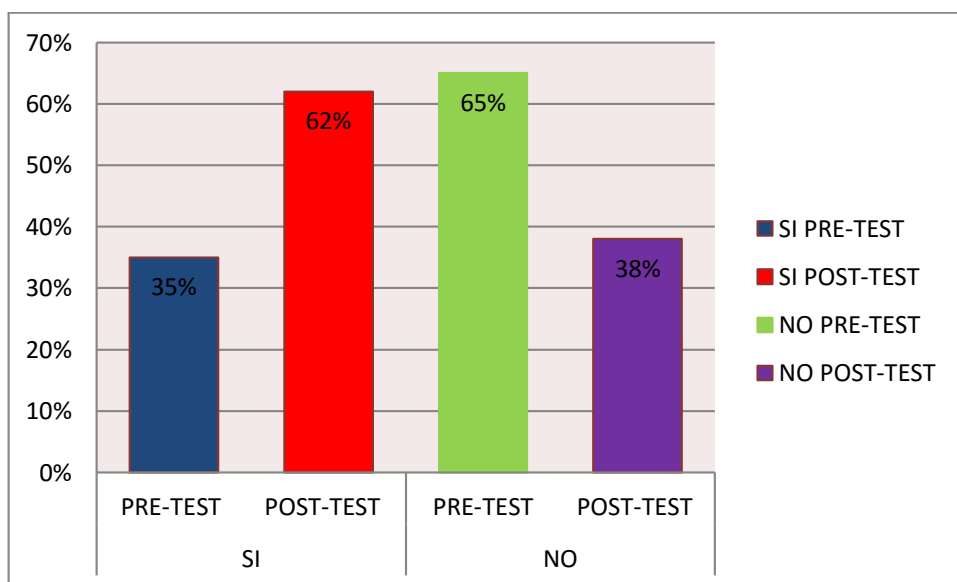


Figura 9: Comparación del pre-test y post-test

4.4. Discusión de los resultados

- **Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales antes de la aplicación del programa experimental.**

En el primer objetivo de nuestra investigación queremos identificar el desarrollo de las habilidades sociales antes de la aplicación del programa experimental:

En la tabla N°3 es el resultado del Pre-Test, hemos plasmado la cantidad por cada ítem, tanto en la respuesta SI como en la respuesta NO; según nuestro test de Habilidades Sociales, la respuesta SI significa que el niño o niña tiene un buen desarrollo de habilidades sociales, si la respuesta es NO entonces podemos decir que sus habilidades sociales no son buenas. Observamos en el resultado del Pre-Test que la respuesta NO tiene un mayor porcentaje a comparación de la respuesta SI, por lo tanto llegamos a la conclusión que los niños y niñas de 5 años de la I.E.P “JARDIN REAL”, no tiene un desarrollo de las habilidades sociales; por lo tanto aplicaremos nuestro programa de Juegos Cooperativos.

- **Evaluar el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas después de la aplicación del programa experimental.**

En el segundo objetivo de nuestra investigación queremos evaluar el desarrollo de las habilidades sociales después de la aplicación del programa experimental:

En la tabla N°5 es el resultado del Post-Test, hemos plasmado la cantidad por cada ítem, tanto en la respuesta SI como en la respuesta NO; observamos en este resultado que la respuesta SI tiene un mayor porcentaje a comparación de la respuesta NO, por lo tanto llegamos a la conclusión que los niños y niñas de 5 años de la I.E.P “Jardín Real”, han mejorado en sus habilidades sociales gracias al programa de Juegos Cooperativos.

- **Comparar los resultados de la evaluación de entrada con los resultados de la evaluación de salida con el fin de determinar la eficiencia y eficacia del programa experimental.**

En la Figura N° 9 de comparación del pre-test y post-test, nos indica que hubo un aumento del porcentaje de la respuesta SI en la aplicación del instrumento después de la aplicación del programa de juegos cooperativos, y como sabemos la respuesta SI nos quiere decir que tienen un buen desarrollo social, por ello llegamos a la conclusión que nuestro programa ha tenido un resultado positivo.

En los ítems 1, 2, 3 y 4 hemos evaluado las habilidades básicas: el primer ítem en el pre test tubo un porcentaje de 38.1% de que si levanta la mano para opinar; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 52.4%. El segundo ítem en el pre test tubo un porcentaje de 42.86% de que escucha con atención a su profesor o compañeros cuando están hablando.; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos un mejora con un porcentaje de 66.67%. El tercer ítem en el pre test tubo un porcentaje de 42.86% de que si agradece los favores dados por los demás; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos un mejora con un porcentaje de 47.6%. El cuarto ítem en el pre test tubo un porcentaje de 38.10% de que si inicia espontáneamente una conversación con los demás.; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos un mejora con un porcentaje de 57.14%.

En los ítems 5, 6, 7 y 8 hemos evaluado las habilidades avanzadas: el quinto ítem en el pre test tubo un porcentaje de 19.05% de que si participa activamente en clase; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 52.38%. El sexto ítem en el pre test tubo un porcentaje de 23.81% de que sigue las instrucciones dadas por el profesor.; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos un mejora con un porcentaje de 52.38%. El séptimo ítem en el pre test tubo un porcentaje de 33.33% de que si pide disculpas a su profesor o compañeros cuando ha cometido un error;

después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 66.67%. El octavo ítem en el pre test tubo un porcentaje de 28.57% de que si pide ayuda a sus compañeros o profesor; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 61.90%.

En los ítems 9, 10, 11 y 12 hemos evaluado las habilidades relacionadas a los sentimientos: el ítem 9 en el pre test tubo un porcentaje de 28.57% de que si apoya a sus compañeros cuando están en problemas.; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 61.90%. El ítem 10 en el pre test tubo un porcentaje de 47.62% de que le interesa lo que le sucede a sus compañeros; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 61.90%. El ítem 11 en el pre test tubo un porcentaje de 52.38% de que se expresa como se siente ante los demás; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 80.95%. El ítem 12 en el pre test tubo un porcentaje de 38.10% de que si supera los obstáculos para terminar alguna actividad; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 52.38%.

En los ítems 13, 14, 15 y 16 hemos evaluado las habilidades alternativas a la agresión: el ítem 13 en el pre test tubo un porcentaje de 38.1% de que si comparte su lonchera con sus compañeros que lo necesitan.; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 61.90%. El ítem 14 en el pre test tubo un porcentaje de 42.86% de que le agrada ayudar a los demás.; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 61.90%. El ítem 15 en el pre test tubo un porcentaje de 47.62% de que si pide permiso a su profesor para salir del aula; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 76.20%. El ítem 16 en el pre test tubo un porcentaje de 23.81% de que muestra conductas de cortesía con otros niños o niñas; después de la

aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 66.67%.

En los ítems 17, 18, 19 y 20 hemos evaluado las habilidades para hacer frente al estrés: el ítem 17 en el pre test tubo un porcentaje de 28.57% de que si formula una queja cuando piensa que algo no está bien; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 61.90%. El ítem 18 en el pre test tubo un porcentaje de 38.10% de que si participa espontáneamente en dramatizaciones y juegos; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 61.90%. El ítem 19 en el pre test tubo un porcentaje de 33.33% de que defiende a un compañero (a) cuando está en problemas; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 66.67%. El ítem 20 en el pre test tubo un porcentaje de 28.57% de que responde al profesor o compañeros ante una acusación; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 57.14%.

En los ítems 21, 22, 23 y 24 hemos evaluado las habilidades de planificación: el ítem 21 en el pre test tubo un porcentaje de 42.86% de que si toma la iniciativa para unirse al juego de otros niños (a); después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 61.90%. El ítem 22 en el pre test tubo un porcentaje de 23.81% de que se traza objetivos para lograr una meta; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 61.90%. El ítem 23 en el pre test tubo un porcentaje de 23.81% de que toma pequeñas decisiones para realizar alguna actividad; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 66.67%. El ítem 24 en el pre test tubo un porcentaje de 38.10% de que trabaja en equipo para alcanzar una meta; después de la aplicación del programa evaluamos el ítem en el post test y observamos una mejora con un porcentaje de 71.4%.

CONCLUSIONES

- El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 5 años de la institución educativa particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria – Piura.
- Antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos los niños y niñas de 5 años de edad tienen un nivel bajo en el desarrollo de sus habilidades sociales, ya que se obtuvo solo un 35% en la respuesta SI.
- Según la prueba de Chi Cuadrado, la hipótesis nula de nuestro trabajado de investigación ha sido rechazada.
- Después de la aplicación del programa de juegos cooperativos, se observa que más del 50% de *los* niños y niñas poseen un buen desarrollo de habilidades sociales, de acuerdo a nuestro instrumento de investigación.
- El juego cooperativo brinda espacios a los niños y niñas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

RECOMENDACIONES

- Los juegos cooperativos pueden ser incluidos en la programación curricular. Estos deben contar con los espacios, materiales y la inducción adecuada por parte del docente.
- Se puede incrementar la dificultad de los juegos cooperativos, dependiendo de cómo el grupo va interactuando con sus compañeras.
- Capacitar a los profesores de nivel inicial en la utilización de los juegos cooperativos en las clases.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alberti, R. E. (1977). Comments on Differentiating assertion and agresión: Some behavioral guidelines. *Behavior Therapy*, 353-354.
- Alberto Merello, R., & Emmons. (1978). *Your Perfect Right: A Guide To Assertive Behavior*. San Luis Obispo, California: 3rd Edition.
- Bellack, A. S., & Morrison, R. L. (1982). Interpersonal dysfunction. A. S.
- Caballo, V. E. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades*. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Camacho. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Lima <https://www.tesis.pucp.edu.pe/bistream/handle>
- Elliot. (1991). *Social skills intervention guide*. Austin.
- Esteban, E. E. (2009). *Metodología de la investigación económica y socia*. Lima, Perú: Editorial San Marcos E.I.R.L.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigacoión (Cuarta ed.)*. México, México: Mc Graw Hill.
- Hundert. (1995). Enhacing social competence in young students.
- Klaus, D., Hersen, M., & Bellack, A. (1977). Survey of dating habits of male and female college students: A necessary precursor to measurement and modification. *Journal of Clinical Psychology*, 33, 369-375.
- Libert, & Lewinsohn. (1973). JThe concept of social skill with special reference. *Journal of Consulting and Clinical*, 40, 304-312.

- Lineham, M. M. (1984). *Interpersonal effectiveness in assertive situations*. Nueva York: Guilford Press.
- López, E. M. (2006). *El Juego Cooperativo Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares*. Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia
<https://www.viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07>
- Martínez, T. G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de la habilidades sociales en educación inicial*, . Buenos Aires
<https://www.imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files>.
- MEC. (1990). *Ley Orgánica De Ordenación General del Sistema Educativo*. Madrid.
- Monjas, I. (1995). *Las habilidades sociales en el currículo*. España: Ministerio de Educación, cultura y deporte.
- Omeñaca, J. (2002). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1997). *La alternativa del juego I y II*. Madrid: Popular.
- Pallarés, M. M. (1978). *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Phillips, E. L. (1978). *The social skills bases of psychopathology*. Londres: Grune and Stratton.
- Quijano. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011*. Trujillo
<https://www.revistas.unitru.edu.pe/article/download>
- Rich, A., & Schroeder, H. (1976). *Research issues in assertiveness training*. *Psychological Bulletin*, 83, 1081-1096.
- Rimm, D., & Masters, J. (1974). *Techniques and empirical findings*. *Behavior therapy*, 348.

Salter, A. (1949). Condition Reflex Therapy. New York: Starus and Giroux.

Slavin, R. (1990). Cooperative Learning Theory, research and partice. Bonton: Allyn and bacon.

Trigo. (1999). Fundamentos de la motricidad.

Trower, P., Bryant, B., & Argyle, M. (1978). Social skills and mental health. London: Methuen.

ANEXOS

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Variables	Dimensiones	Indicadores	ITEM
Habilidades Sociales (Variable dependiente)	Habilidades básicas	<ul style="list-style-type: none"> • Inicia una conversación • Escucha • Formula preguntas • Da las gracias 	• 1, 2 , 3 y 4
	Habilidades avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> • Participa • Sigue instrucciones • Disculparse • Pide ayuda 	• 5, 6, 7 y 8
	Habilidades relacionadas a los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Apoya • Comprende los sentimientos de los demás. • Expresa los sentimientos • Conocer los propios sentimientos • Resolver el miedo 	• 9, 10, 11 y 12

	Habilidades alternativas a la agresión	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir permiso • Comparte • Ayuda • autocontrol 	<ul style="list-style-type: none"> • 13, 14, 15 y 16
	Habilidades para hacer frente al estrés	<ul style="list-style-type: none"> • Formula una queja • Resolver la vergüenza • Defender a un amigo (a) • Responder a una acusación 	<ul style="list-style-type: none"> • 17, 18, 19 y 20
	Habilidades de planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar iniciativas. • Establecer un objetivo • Toma decisiones • Concentrarse en una tarea. 	<ul style="list-style-type: none"> • 21, 22, 23 y 24



UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE OBSERVACIÓN

CONDUCTA OBSERVADA	SI	NO
HABILIDADES BÁSICAS		
1. Levanta la mano para formular una pregunta		
2. Escucha con atención a su profesor o compañeros cuando están hablando.		
3. Agradece los favores dados por los demás		
4. Inicia espontáneamente una conversación con los demás.		
HABILIDADES AVANZADAS		
5. Participa activamente en clase		
6. Sigue las instrucciones dadas por el profesor.		
7. Pide disculpas a su profesor o compañeros cuando ha cometido un error.		
8. Pide ayuda a sus compañeros o profesor		
HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS		
9. Apoya a sus compañeros cuando están en problemas.		
10. Le interesa lo que le sucede a sus compañeros		
11. Expresa como se siente ante los demás		
12. Supera los obstáculos para terminar alguna actividad		
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN		
13. Comparte su lonchera con sus compañeros que lo necesitan.		

14. Le agrada ayudar a los demás		
15. Pide permiso a su profesor para salir del aula		
16. Con otros niños (a) muestra conductas de cortesía utiliza frases como “por favor”, “gracias”, “perdón”)		
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS		
17. Formula una queja cuando piensa que algo no está bien		
18. Participa espontáneamente en dramatizaciones y juegos.		
19. Defiende a un compañero (a) cuando está en problemas		
20. Responde al profesor o compañeros ante una acusación.		
HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN		
21. Toma la iniciativa para unirse al juego de otros niños (a)		
22. Se traza objetivos para lograr una meta		
23. Toma pequeñas decisiones para realizar alguna actividad		
24. Trabaja en equipo para alcanzar una meta		

Instrumento de colección de datos

Cuestionario del instrumento de observación de las habilidades sociales

Ítem	Pertinencia del ítem con el indicador (0-20)	Sugerencias en los ítems, cuya pertinencia se ha calificado con un puntaje igual o menor a 10 puntos	Sugerencias de redacción cuando el caso lo amerita
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			

Instrumento de colección de datos

Cuestionario del instrumento de observación de las habilidades sociales

Ítem	Pertinencia del ítem con el indicador (0-20)	Sugerencias en los ítems, cuya pertinencia se ha calificado con un puntaje igual o menor a 10 puntos	Sugerencias de redacción cuando el caso lo amerita
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			

Instrumento de colección de datos

Cuestionario del instrumento de observación de las habilidades sociales

Ítem	Pertinencia del ítem con el indicador (0-20)	Sugerencias en los ítems, cuya pertinencia se ha calificado con un puntaje igual o menor a 10 puntos	Sugerencias de redacción cuando el caso lo amerita
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			

EVIDENCIAS



Ilustración 1: Aplicando a uno de los niños el instrumento de habilidades sociales antes del programa de juegos cooperativos.



Ilustración 2: Aplicando a uno de los niños el instrumento de habilidades sociales antes del programa de juegos cooperativos.



Ilustración 3: Los niños y niñas realizando el primer juego, en el primer día de aplicación del programa

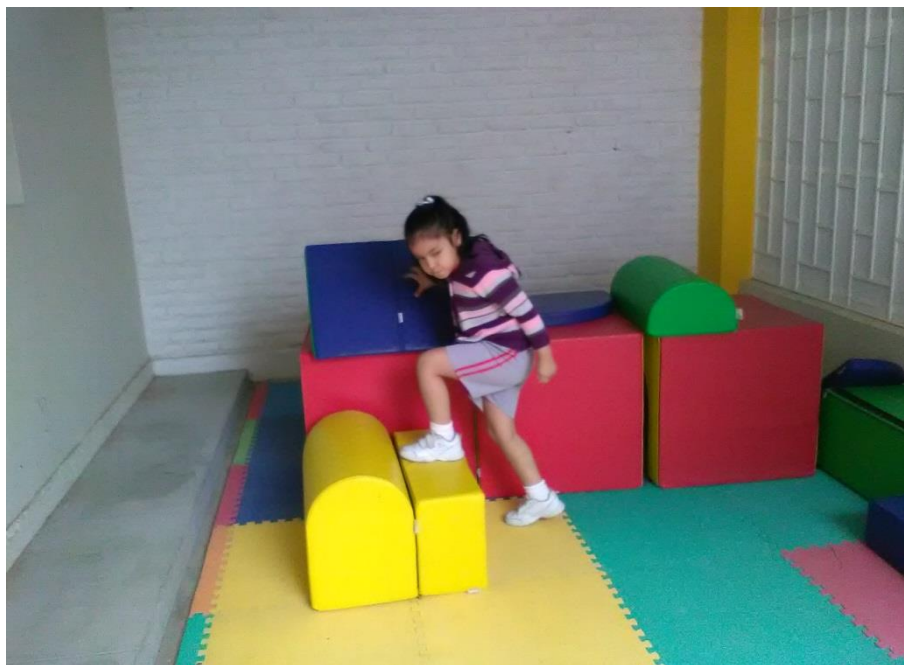


Ilustración 4: Los niños y niñas juegan en el circuito de psicomotricidad que ellos mismos elaboraron.



Ilustración 5: Los niños y niñas realizando el segundo juego.



Ilustración 6: el equipo ganador del primer día de aplicación del segundo juego.



Ilustración 7: realizando el primer juego en su segundo día de aplicación.



Ilustración 8: después de haber realizado el juego los niños y niñas dejan los materiales en su lugar.



Ilustración 9: los niños y niñas jugando en equipo, para que su equipo gane.



Ilustración 10: el equipo ganador del segundo día de aplicación del segundo juego.



Ilustración 11: los niños y niñas realizando su circuito con los bloques de psicomotricidad.

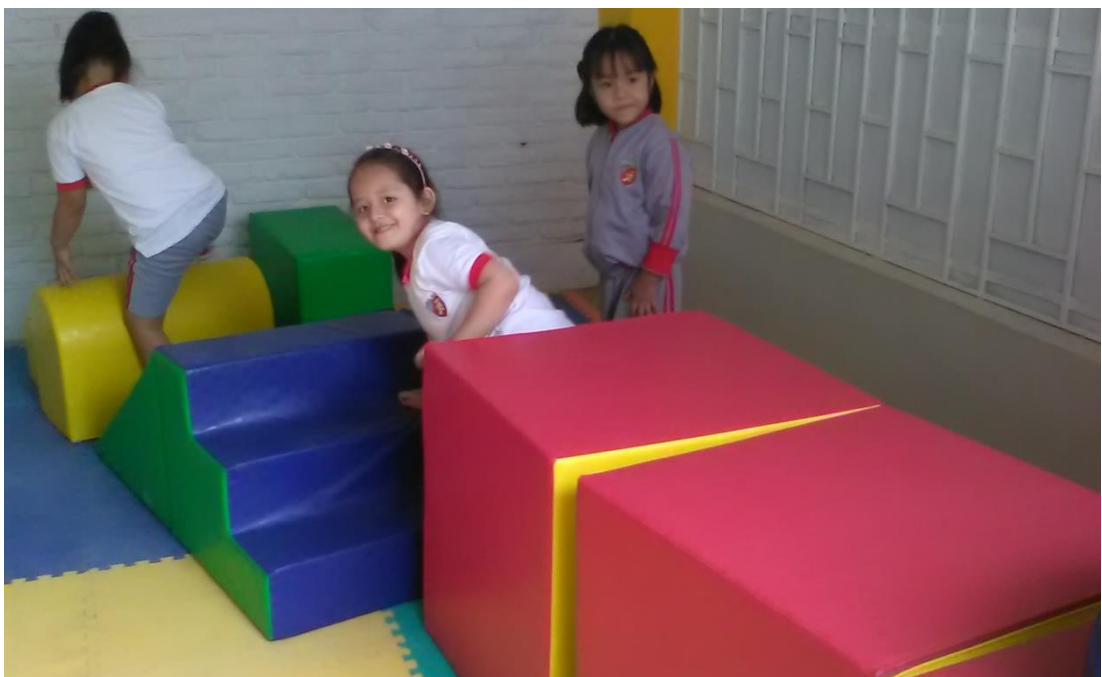


Ilustración 12: los niños y niñas jugando en su circuito de forma ordenada.



Ilustración 13: los niños y niñas jugando en equipo.



Ilustración 14: el equipo ganador del tercer día de aplicación del segundo juego.



Ilustración 15: las niñas jugando y compartiendo en el aplicación del tercer juego



Ilustración 16: los niños jugando y compartiendo en el aplicación del tercer juego.

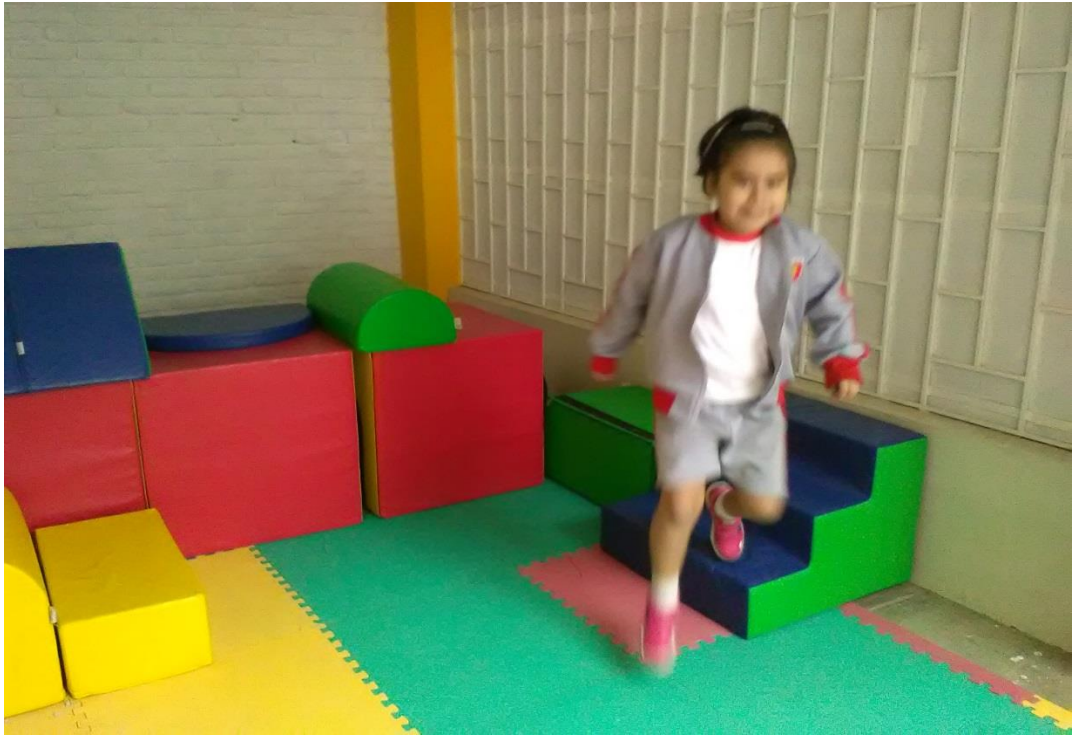


Ilustración 17: los niños y niñas jugando en forma ordenada.



Ilustración 18: los niños y niñas ordenando los materiales.



Ilustración 19: las niñas creando su propio juego



Ilustración 20: los niños creando su propio juego



Ilustración 21: los niños en equipo juegan a construir torres con los bloques.



Ilustración 22: revisamos cada equipo sus creaciones



Ilustración 23: nos divertimos dramatizando con nuestros sombreros.



Ilustración 24: los niños jugando con los materiales educativos en equipo para lograr ganar.



Ilustración 25: equipo ganador, juntos lo pudieron lograr



Ilustración 26: los niños jugando con sus macaras creando una dramatización.



Ilustración 27: los niños dramatizando los animales de la granja.



Ilustración 28: los niños crearon unos hermosos trabajos equipo en el segundo día de aplicación del juego N°5.



Ilustración 29: felices de jugar con todos sus compañeros.



Ilustración 30: con la ayuda de los niños creamos materiales para aplicar nuestro juego N° 4.



Ilustración 31: después de elegir nuestros disfraces creamos juegos para trabajar en equipo.



Ilustración 32: los niños y niñas realizando el juego N° 5 en el suelo.



Ilustración 33: aplicación del instrumento de evaluación después del programa de juegos cooperativos.



PROGRAMA



“PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR JARDÍN REAL UBICADO EN LA URBANIZACIÓN BANCARIA – PIURA, 2015”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar : Institución Educativa Jardín Real
- 1.2 Beneficiarios : Niños y niñas de 5 años.
- 1.3 Responsables : Judy Lisbeth Montalván Peña

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA:

El tiempo de aplicación del programa de juegos cooperativos será de 30 días dentro del calendario escolar, cada sesión diaria durará entre 20 a 30 minutos. (Aplicado por CAMACHO, 2012)

El presente programa de juegos cooperativos será aplicado de la siguiente manera:

NOMBRE DEL JUEGO	H.B.	H.A	H.R.S	H.A.A	EJECUCIÓN					
					SET.				OCT.	
					—	—	—	—	—	—
“Jugando con bloques grandes”	X	X	X	X	X	X		X		
“Diver - cabezas”	X	X	X	X	X	X				
“Juguetes pequeños”	X	X	X	X			X		X	

“Disfraces y máscaras”	X	X	X	X					X	X
“Me divierto con mis materiales educativos”	X	X	X	X			X	X		X

JUEGO 1:

Nombre: “Jugando con bloques grandes”

Objetivo: Disfrutar la creación de juego mediante el uso de bloques de psicomotricidad, los niños y niñas desarrollan el trabajo en equipo, socialización, el autocontrol.

Reglas y Normas:

- Cuido mi cuerpo.
- Cuido el cuerpo de mis compañeras.
- Comparto todos los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
- Vale todo, menos hacernos daño.

Tiempo: 20 minutos.

Frecuencia de ejecución: 2 ó 3 veces por semana.

Habilidades que desarrolla:

1. Habilidades básicas:

- Escuchar.
- Formular preguntas.

2. Habilidades avanzadas:

- Pedir ayuda.
- Participar.



- Seguir instrucciones.
 - Disculparse.
3. Habilidades relacionadas a los sentimientos
- Comprender los sentimientos de los demás.
 - Enfrentarse al enfado de los demás.
4. Habilidades alternativas a la agresión
- Compartir algo
 - Negociar
 - Usar el autocontrol

Ambiente: Sala de psicomotricidad.

Materiales: bloques de psicomotricidad de diferentes tamaños.

Orientación pedagógica:

Los bloques de psicomotricidad se encuentran previamente ordenados en forma de una torre.

La educadora convoca a los participantes a sentarse en un círculo para observar en que

características está la sala de psicomotricidad para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas

Los niños deben jugar, experimentar y crear situaciones, circunstancias y espacios con los bloques de psicomotricidad.

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado la sala de psicomotricidad de la misma manera en la que fue encontrada.

Rol de la educadora:

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.



Rol del educando:

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

JUEGO 2

Nombre: “Diver- cabezas”

Objetivo:

-Armar los rompecabezas utilizando medios de comunicación adecuados, trabajo en equipo, seguir instrucciones, compartir y ayudar a los demás.

Reglas y Normas:

- Cuido mi cuerpo.
- Cuido el cuerpo de mis compañeras.
- Comparto todos los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales y juguetes que utilice.

1. Vale todo, menos hacernos daño.

Tiempo: 20 minutos.

Frecuencia de ejecución: 2 ó 3 veces por semana

Habilidades que desarrolla:

1. Habilidades básicas

- Escuchar.
- Formular preguntas.

2. Habilidades avanzadas

- Participar.



- Seguir instrucciones.
- Disculparse.
- 3. Habilidades relacionadas a los sentimientos
- Comprender los sentimientos de los demás.
- Enfrentarse al enfado de los demás.
- 4. Habilidades alternativas a la agresión
- Compartir algo.
- Ayudar a los demás.
- Negociar.
- Usar el autocontrol.

Ambiente: Alfombra de colores (aula de 5 años)

Materiales:

- Juego de rompecabezas gigantes (4)

Orientación pedagógica:

Se ha seleccionado 4 rompecabezas gigantes los cuales van incrementando su dificultad. Estos se armarán en la alfombra de color. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas.

Los niños armarán los rompecabezas logrando comunicarse entre ellas mismas de la manera más adecuada, haciendo uso de las habilidades sociales. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo; es decir, todo el grupo participa en armar el rompecabezas

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

Rol de la educadora:

- Mencionar y explicar las reglas del juego.



- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

JUEGO 3

Nombre: “Juguetes pequeños “

Objetivo:

- Disfrutar la creación de personajes y situaciones, juego de roles, compartiendo con demás, socialización al momento de interactuar con sus demás.

Reglas y Normas:

- Cuido mi cuerpo.
- Cuido el cuerpo de mis compañeras.
- Comparto todos los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
- Vale todo, menos hacernos daño.



Tiempo: 20 minutos.

Frecuencia de ejecución: 2 ó 3 veces por semana.

Habilidades que desarrolla:

1. Habilidades Básicas

- Escuchar.
- Formular preguntas.

2. Habilidades avanzadas

- Participar.
- Seguir instrucciones.
- Disculparse.

3. Habilidades relacionadas a los sentimientos

- Comprender los sentimientos de los demás.
- Enfrentarse al enfado de los demás.

4. Habilidades alternativas a la agresión

- Compartir algo.
- Ayudar a los demás.
- Negociar.
- Usar el autocontrol.



Ambiente: Rincón de la dramatización (aula de 5 años)

Materiales:

- Muñecas pequeñas.

- Muebles y artículos de cocina.
- Animales pequeños.
- Espacios de la casa.

Orientación pedagógica:

En dos cajas medianas se encuentran los diferentes tipos de juguetes mencionados, los cuales fomentarán al grupo a proponer diferentes situaciones. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas.

Los niños deben crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir, todo el grupo participa para crear una dramatización

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

Rol de la educadora:

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.
- Disfrutar la creación de espacios y personajes

JUEGO 4

Nombre: “Disfraces y máscaras”

Objetivo:

Disfrutar la creación de personajes y situaciones, socialización al momento de interactuar con sus demás y perder el temor al momento de dramatizar con los disfraces o máscaras.



Reglas y normas:

- Cuido mi cuerpo.
- Cuido el cuerpo de mis compañeras.
- Comparto todos los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
- Vale todo, menos hacernos daño.

Tiempo: 20 minutos.

Frecuencia de ejecución: 2 ó 3

veces por semana.

Habilidades que desarrolla:

1. Habilidades Básicas
 - Escuchar.
 - Formular preguntas.



2. Habilidades avanzadas

- Participar.
- Seguir instrucciones.
- Disculparse.

3. Habilidades relacionadas a los sentimientos

- Comprender los sentimientos de los demás.
- Enfrentarse al enfado de los demás.

4. Habilidades alternativas a la agresión

- Compartir algo.
- Ayudar a los demás.
- Negociar.
- Usar el autocontrol.

Ambiente: Rincón de la dramatización (aula de 5 años)

Materiales:

- Disfraces variados.
- Máscaras.
- Sombreros y gorros.
- Antifaces y otros.

Orientación pedagógica:

Los disfraces, máscaras, gorros, antifaces y otros utensilios se encuentran en un baúl. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando que apoye en el cumplimiento de las reglas

Los niños deben de crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir todo el grupo participa para crear una dramatización.

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

Rol de la educadora:

- Mencionar y explicar las reglas del juego.
- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

JUEGO 5

Juego 5

Nombre: “Me divierto con mis materiales educativos “

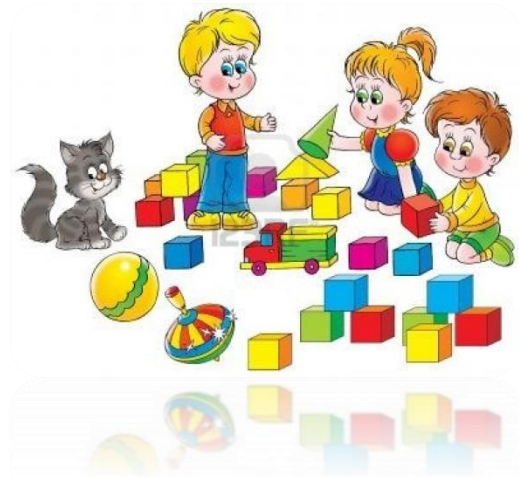
Objetivo:

Disfrutar la creación de espacios y personajes, los niños y niñas desarrollan el trabajo en equipo, socialización, el autocontrol, y la empatía al compartir con los demás los juguetes y materiales.

Reglas y Normas:

- Cuido mi cuerpo.

- Cuido el cuerpo de mis compañeras.
- Comparto todos los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales y juguetes que utilice.
- Vale todo, menos hacernos daño.



Tiempo: 20 minutos.

Frecuencia de ejecución: 2 ó 3 veces por semana.

Habilidades que desarrolla:

1. Habilidades Básicas

- Escuchar.
- Formular preguntas.

2. Habilidades avanzadas

- Participar.
- Seguir instrucciones.
- Disculparse.

3. Habilidades relacionadas a los sentimientos

- Comprender los sentimientos de los demás.
- Enfrentarse al enfado de los demás.

4. Habilidades alternativas a la agresión

- Compartir algo.
- Ayudar a los demás.
- Negociar.
- Usar el autocontrol.



Ambiente: Rincón de la dramatización (aula de 5 años).

Materiales:

Materiales Educativos

Orientación pedagógica:

Se utilizan diversos materiales educativos para que el grupo pueda crear y construir pequeños creaciones a manera libre. La educadora convoca a las participantes para así poder jugar, exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas.

Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir, todo el grupo participa para crear usando nuestros materiales educativos.

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

Rol de la educadora:

- Mencionar y explicar las reglas del juego.

- Observar que el juego se realice adecuadamente.
- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del educando:

- Disfrutar del juego.
- Cumplir las normas y reglas establecidas.
- Participar activamente de la actividad programada.
- Cumplir con el tiempo designado.
- Cumplir con el rol asignado.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES
¿Cómo iniciar en el desarrollo de las habilidades sociales del niño y niña de 5 años de la Institución Educativa Particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria - Piura?	<p style="text-align: center;">GENERAL</p> <p>Demostrar que el programa de juegos cooperativos permite mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Miraflores School ubicado en la Urbanización Miraflores – Piura.</p> <p style="text-align: center;">ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales antes de la aplicación del programa experimental. ➤ Aplicar el programa de juegos cooperativos a los niños y niñas de 5 años. ➤ Evaluar el desarrollo de habilidades 	<p style="text-align: center;">GENERAL</p> <p>La aplicación del Programa de Juegos Cooperativos tiene efecto en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria - Piura.</p> <p style="text-align: center;">NULA</p> <p>No tiene efecto la aplicación del Programa de Juegos Cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria - Piura</p> <p style="text-align: center;">ESPECÍFICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juegos cooperativos (variable independiente) Habilidades sociales (variable dependiente)

	<p>sociales de los niños y niñas después de la aplicación del programa experimental.</p> <p>➤ Comparar los resultados de la evaluación de entrada con los resultados de la evaluación de salida con el fin de determinar la eficiencia y eficacia del programa.</p>	<p>(H1): Los niños y niñas de 5 años de edad tienen un nivel bajo en el desarrollo de sus habilidades sociales.</p> <p>(H2): Después de la aplicación del Programa de juegos cooperativos los niños y niñas poseen un nivel alto en el desarrollo de sus habilidades sociales</p> <p>(H3): El nivel de desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas obtenidos en el Pre-Test es inferior al obtenido en el Post-Test.</p>	
--	---	---	--